

Möte 16, 23/10 (LV8)

Närvarande: Kajsa Bjäräng, Viktoria Enderstein, Elin Eriksson, Lisa Fahlbeck, Alice Olsson

Mötesagenda

1. Avstämning
2. Diskussion
3. Fortsatt arbete

1 Avstämning

Alice och Elin har gjort så att en spelare kan tas bort under spelets gång. Alice och Viktoria gjorde klart så att kategori-knapparna ger visuell feedback till användaren.

Elin har tagit bort de olika subtyperna av kategorier och fått koden att fungera utan dem. Elin har även gjort så man kan lägga till en ny spelare under spelets gång, och omformulerat hur spelare behandlas i DrinkIT, vilket har kortat ner koden avsevärt och förenklat många metoder.

Elin, Alice och Lisa har också lagt in exempel på challenges och test-spelat appen, vilket var mycket trevligt att se att det faktiskt funkar!

Lisa har fortsatt med testen och sett till så att alla test går igenom hos travis.

Kajsa har gjort klart all layout så att all design är konsekvent och har tilltalade entypoints m.m

Kajsa, Viktoria och Alice har lagt många timmar på att försöka implementera Decorator pattern för de olika utmaningarna så att det inte ska behöva skapas en ny aktivitet när varje ny challenge ska spelas och att man istället kan dekorera vyn beroende på vilken utmaning det är. Efter att ha lagt hela lördagen och halva söndagen utan att lyckas har de nu lagt det på is och ska ta upp det igen med handledaren på onsdagens extrainsatta möte.

Alla har suttit mycket med SDD, RAD samt design modellen. Alla har suttit med peer review av en annan grupps projekt som nu är klar.

2 Diskussion

Under handledarmötet fick vi feedback gällande det sista arbetet innan projektet är färdigt. Gruppen fick feedback om diverse åtgärder som ska utföras med stöd av handledare under ett extrainsatt möte. Några saker som bör justeras, av rekommendationer från handledaren, innan inlämning är att ta bort de subklasser som inte fyller något extra funktion, dvs alla kategori-subklasser, försöka implementera decorator pattern till de olika utmaningarna samt att försöka flytta ut funktionalitet från DrinkIT som för tillfället är väldigt tjock.

3 Fortsatt arbete

Onsdag 24/10 kommer vi ha ett extra möte med vår handledare. Vi kommer då att diskutera vår start av implementation av Decorator pattern och hur vi smidigast bör gå vidare med

detta. Vi ska utifrån morgondagens möte se hur vi ska fortsätta vårt arbete fram till deadline. Gruppen ska skriva javadoc och finjustera stora delar av koden.